

# AION

## PATCH NOTES

### Mise à jour 7.8





# AION

## PATCH NOTES

### Contenu

Instances .....	3
Environnement .....	4
Transformation .....	5
Soutien au combat .....	6
Art de la transmutation de Lumiel .....	7
Glyphes .....	7
Odian .....	8
Complices .....	8
Armes de Jorgoth .....	10
Gloire .....	11
Bataille de forteresse .....	11
Missions .....	11
Quêtes .....	11
Objets .....	12
Personnage .....	13
PNJ .....	13
Monstre .....	13
INTERFACE .....	13
Son .....	14
Compétences .....	14
Modifications de compétences .....	15



# AION

## PATCH NOTES

### Instances

1. L'utilisation du renforcement « Encouragement de Kinahmon » fait apparaître un message système.
2. Le nombre d'entrées dans des instances difficiles comme Makarna du ressentiment (difficile) ou Atelier de Prometun (difficile) n'est plus calculé de manière globale, mais individuelle.
  - a. Les utilisateurs de lot Gold et les vétérans ont droit à 4 entrées par instance et par semaine. Les débutants ont droit à 2 entrées.
3. Le phénomène qui faisait que le « concasseur de minerai de rim » n'était pas créé dans l'« Atelier de Prometun (normal) » a été corrigé.
4. Le phénomène faisant que deux statues de la même faction apparaissaient dans « Illumiel » a été corrigé.
5. Sur le champ de bataille d'Illumiel, des « reliques de guerre » apparaissent désormais une fois des combattants éliminés.
  - a. Lorsque vous sélectionnez la « relique de guerre », vous obtenez des points supplémentaires.
6. Le phénomène faisant que les icônes de la même faction apparaissaient de manière intempestive sur le champ de bataille d'Illumiel a été corrigé.
7. Le PNJ « Inggri/Inggness, Daeva du Temps » apparaît désormais avec l'utilisation du « Parchemin de téléportation : 4e étage de la Tour des épreuves (niveau intermédiaire) ».
8. Dans la « Tour des épreuves (niveau inférieur) », certaines récompenses finales ont été modifiées.
  - a. La probabilité d'obtenir le « parchemin de téléportation : 4e étage de la Tour des épreuves (niveau intermédiaire) » a augmenté.
  - b. L'« extracteur d'expérience au combat » a été ajouté.
  - c. La clé d'alchémium et les cubulus de PV ont été supprimés.
9. Les points d'EXP obtenus pour l'élimination de monstres dans certains niveaux (inférieur/intermédiaire) de la Tour des épreuves ont été ajustés.
10. Le phénomène faisant que le ventilateur dans la salle de climatisation du laboratoire de l'Ésoterrasse n'était pas touché par les armes de faible portée a été corrigé.
11. Le phénomène faisant que seul le chef du groupe soit admis sur le champ de bataille « Vallon coléreux » en cas d'accès en groupe et que chez les autres membres du groupe l'interface utilisateur d'accès n'apparaisse pas a été résolu.
12. Le phénomène faisant que les dégâts appliqués par l'« éruption de souffrance » dans le « Vallon coléreux » étaient inhabituellement importants a été corrigé.



# AION

## PATCH NOTES

13. Certains plans du boss « Mortasha » dans l'Ara Infernalialia (facile) ont été modifiés.
  - a. Dans Ara Infernalialia (facile), Mortasha n'utilise plus la compétence « frappe de lave » plusieurs fois d'affilée.
14. Le phénomène faisant que parfois le « coffre de butin du Laboratoire de Stella (facile) » n'apparaît pas dans le « Laboratoire de développement de Stella (facile) » a été corrigé.
15. Dans l'« Arène de la discipline », on ne peut plus voir le nom de l'adversaire pendant la partie.
16. Dans l'« Arène de la discipline », 1 entrée est décomptée lorsque le joueur renonce à une entrée ou lorsqu'une entrée est automatiquement abandonnée.
17. Certaines récompenses de l'Arène de la discipline ont été modifiées.
  - a. En cas de victoire avant le début du combat, du fait que l'adversaire quitte le combat ou y renonce, le vainqueur remporte un « Parchemin d'entrée : Arène de la discipline (30 min) ».
  - b. On ne reçoit plus de Kinahs en cas de défaite.
18. Dans l'Arène de la discipline, l'information sur le butin a été modifiée concernant les caisses au trésor.
19. Dans l'Arène de la discipline, la fenêtre des résultats indique désormais le classement même lorsque la partie a donné lieu à une victoire suite à la non-présentation de l'adversaire.
20. Dans l'Arène de la discipline, la fonction d'« accès rapide » a été supprimée.
21. Dans les instances difficiles, le nombre de « Pierres de crépuscule astrales ultimes » obtenues dans des caisses après avoir vaincu les monstres boss a été ajusté.
22. Le phénomène faisant qu'en cas de mort dans des zones où la résurrection est impossible, l'interface utilisateur de résurrection s'affichait bien que l'on ne puisse pas utiliser la pierre tombale de résurrection a été corrigé.

### Environnement

1. Katalam rouge : à la « bataille de Pandarung », l'emplacement auquel la caisse apparaît a été modifié.
2. Tempus Fugit : le phénomène faisant que certaines zones de la périphérie extérieure de Nephilia Regna étaient définies comme des zones sûres a été corrigé.
3. Le phénomène faisant que dans certaines zones ou instances le logiciel client plantait a été corrigé.
4. Des modifications ont été apportées à certains secteurs d'Inggison.



# AION

## PATCH NOTES

### Transformation

1. Ajout de nouvelles transformations.

Classe	Désignation de transformation	Statistiques
Ancestral	Dr Ronron	Vitesse d'attaque : +20 % Vitesse de déplacement : +40 % Attaque physique : 72 Précision : 219
	Sœur Miaou	Vitesse d'incantation : +20 % Vitesse de déplacement : +40 % Attaque magique : 72 Précision magique : 219

2. Une nouvelle collection a été ajoutée.

Collection	Statistiques améliorées
Chaton	Défense physique : +152
Les chats et leurs serveurs	Défense magique : +152
Pratique du chaton	PV : +6600

3. De nouvelles transformations ont été ajoutées.

Classe	Transformation	Attributs
Ancestral	Hanbok bêh	Vitesse d'incantation : +20 % Vitesse de déplacement : +40 % Attaque magique : 72 Précision magique : 219 Esquive : 233 Résistance magique : 233
	Hanbok meuh	Vitesse d'attaque : +20 % Vitesse de déplacement : +40 % Attaque physique : 72 Précision : 219 Esquive : 233 Résistance magique : 233

4. Une nouvelle collection a été ajoutée.

Collection	Statistiques améliorées
Bêh câline	Défense physique : 152
Meuh câline	Défense magique : 152
Mau câlin	PV : 5000



# AION

## PATCH NOTES

### Soutien au combat

1. La recherche de compétences normales applicables a été modifiée.

Avant	Modification
Recherche dans l'ordre des emplacements de compétences Exemple : 1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 1	Recherche commençant toujours par l'emplacement 1 Exemple : 1 > 2 > 1 > 2 > 3 > 1 > 2 > 3 > 4, etc.

2. La Dissipation de choc est utilisée par d'autres compétences normales.
3. Un emplacement a été ajouté : on ne peut y enregistrer que des compétences de renforcement.
  - a. Par contre, les compétences de renforcement peuvent toujours être enregistrées dans des emplacements pour compétences normales.
4. Les compétences de type déclenchement et certaines compétences de renforcement ne peuvent pas occuper cet emplacement.
5. L'interface utilisation permettant de paramétrer la régénération a été améliorée.
6. Des paramétrages de potions de soins ont été ajoutés.
  - a. Ils servent en cas d'états physiques particuliers, mais pas en cas d'effets de compétence infligeant des dégâts durables.
7. La fonction « Utiliser la Dissipation de choc automatique » a été ajoutée.
  - a. La Dissipation de choc n'est pas employée en cas de compétences combinées.
8. La fonction « Ajuster automatiquement l'angle de la caméra » a été ajoutée.
9. Le phénomène faisant que les compétences à temps de rechargement plus court puissent être utilisées de manière répétée dans les emplacements de compétences normales a été corrigé.
10. Le phénomène faisant que dans, l'emplacement pour renforcement, les compétences au temps de rechargement plutôt court s'exécutaient en premier a été corrigé.
11. Le phénomène faisant qu'après l'enregistrement de compétences de Daevanion dans l'emplacement de compétences pour renforcements, les compétences dans l'emplacement n'étaient plus modifiées a été corrigé.
12. Le phénomène faisant que le personnage ne se déplaçait plus lorsqu'un obstacle se trouvait entre l'objectif et le personnage pendant une attaque normale a été corrigé.
13. Le message « enregistrement impossible » qui apparaissait suivant l'emplacement pour des compétences ou des objets a été modifié.
14. Le phénomène faisant que certaines compétences étaient certes enregistrées dans l'emplacement de renforcement, mais ne s'exécutaient pas a été corrigé.



# AION

## PATCH NOTES

15. La compétence « purification » du Clerc ne peut plus être enregistrée dans l'emplacement de renforcement.
16. Le phénomène faisant que la compétence de complice enregistrée dans l'emplacement de renforcement ne s'appliquait pas correctement dans certaines compétences a été corrigé.
17. Il est désormais possible d'effectuer un changement de position entre les compétences enregistrées dans l'emplacement pour compétences normales et l'emplacement pour compétences de renforcement.
18. Le phénomène faisant que la compétence de renforcement de collecteur ne s'exécutait pas lorsqu'elle était enregistrée dans un emplacement pour compétences de renforcement a été corrigé.
19. Le piège gluant a été retiré de la liste des cibles d'attaque possibles pour le soutien au combat.
20. Le phénomène faisant que les compétences ou objets enregistrés dans les paramètres pour soutien au combat disparaissaient a été corrigé.
21. Le phénomène faisant que le soutien au combat ne fonctionnait pas correctement du fait de l'utilisation de l'extracteur automatique de points d'EXP et des compétences de collecte a été corrigé.

### Art de la transmutation de Lumiel

1. La quantité de recharge de points de transmutation des consommables servant aux « arts de transmutation supérieurs de Lumiel » a été modifiée.

### Glyphes

1. Lorsque vous posez un glyphe de niveau d'enchantement +5, un symbole de renforcement de glyphe s'affiche.
2. Le standard des détails de couleur des statistiques d'objets de glyphe a été modifié.
3. Les statistiques des objets de glyphes ne sont désormais indiquées que pour l'enchantement +5 avec couleur.
4. Le phénomène faisant que le symbole de renforcement de glyphe ne s'affiche pas correctement a été corrigé.



# AION

## PATCH NOTES

### Odian

1. Les chances d'enchantement augmentent pour les premiers niveaux d'enchantement. À ces niveaux, plus aucune contamination ne survient pendant le processus.
2. Nous avons ajouté le niveau d'enchantement +10.

Niveau d'enchantement	Carmin	Azur	Jade
Enchantement +5	L'effet de récupération de la cible diminue de 30 % pendant 5 secondes.	La défense PvP et PvE supplémentaire de la cible diminue de 500 pendant 8 secondes.	L'effet de Dissipation de choc de la cible est raccourci de 10 secondes.
Enchantement +10	La puissance d'attaque supplémentaire de la cible diminue de 500 pendant 5 secondes.	L'esquive, la résistance magique, le blocage et la parade de la cible diminuent de 1 200 pendant 8 s.	Le temps de rechargement des compétences d'odiam azur et carmin de la cible diminue de 10 %.

3. Le phénomène faisant que l'effet d'enchantement des compétences d'odiam +5 était considéré comme non valide a été corrigé.

### Complices

1. La fonction « renaissance des complices » a été ajoutée.





# AION

## PATCH NOTES

- Vous pouvez procéder à la renaissance des complices de classe S du niveau d'évolution 4.
- Des complices de même classe servent de matériau de renaissance.
- En cas de renaissance de complice, un emplacement pour un complice secondaire est ajouté. Cet emplacement sert à enregistrer des complices du niveau d'évolution 4.
- Lorsque vous invoquez le complice ayant subi la renaissance, vous pouvez utiliser la compétence du complice secondaire et des statistiques supplémentaires sont appliquées en fonction de la classe du complice secondaire.

Complice secondaire enregistré	Statistiques supplémentaires
Classe S	PV : 3 000 Puissance d'attaque : 80 Coup (précision) : 90 Critiques physiques : 80
Classe A	PV : 1 000 Puissance d'attaque : 40 Coup (précision) : 45 Critiques physiques : 40
Classe B	PV : 500 Puissance d'attaque : 20 Coup (précision) : 20 Critiques physiques : 20
Classe C	PV : 250 Puissance d'attaque : 10 Coup (précision) : 10 Critiques physiques : 10

- Lorsque le complice de classe S est de même type que le complice secondaire, des statistiques supplémentaires s'appliquent en fonction de ce type.

Complice secondaire (classe S)	Statistiques supplémentaires
Hypérior des épreuves	Défense PvE supplémentaire : 190
Hypérior de bataille	Défense PvP supplémentaire : 190
Kromède des épreuves	Attaque PvE supplémentaire : 190
Kromède de bataille	Attaque PvP supplémentaire : 190
Weda de guérison	Amélioration des soins : 95
Weda de la vie	PV : 2 500



# AION

## PATCH NOTES

Shita du changement	Coup (précision) : 660
Shita de la mort	Critiques physiques : 380
Grendal de résistance	Résistance magique : 660
Grendal d'esquive	Esquive : 660

### Armes de Jorgoth

1. Des armes de Jorgoth ont été ajoutées.
  - a. Les types d'armes suivants ont été ajoutés : épée longue, espadon, dague, guisarme, masse, bâton, orbe, grimoire, arc, revolver à éther, canon à éther, instrument à cordes, clé éthérée et palettes cinglantes.
  - b. Les armes de Jorgoth comportent 3 niveaux : l'équipement inachevé de départ doit atteindre le niveau suivant par amélioration.
  - c. L'épée longue, l'espadon, la dague, la guisarme, la masse et le bâton peuvent être prolongés après leur amélioration suivant leur statistique optionnelle.
  - d. L'amélioration au niveau ultime de l'orbe, du grimoire, de l'arc, du revolver à éther, du canon à éther, de l'instrument à cordes, de la clé éthérée et des palettes cinglantes de Jorgoth offre une chance d'obtenir un objet doté de la compétence « Chef-d'œuvre de Jorgoth ».
    - i. Il existe une certaine probabilité que la compétence « Chef-d'œuvre de Jorgoth » produise une zone de renforcement devant l'invocateur. Les statistiques de l'invocateur et des membres du groupe se trouvant dans cette zone sont renforcées.
  - e. Les matériaux d'amélioration s'obtiennent en procédant à l'extraction de « demi-armes de Jorgoth » et d'« armes de Jorgoth ».
  - f. Les demi-armes de Jorgoth s'obtiennent sur les monstres de raid à Inggison, Gelkmaros, Lakrum et Dumaha ainsi que dans les instances suivantes selon une probabilité donnée :
    - i. Atelier de Prometun (normal)
    - ii. Makarna du ressentiment (normal)
    - iii. Laboratoire de développement de Stella (facile et normal)
    - iv. Propriété de Beninerk (facile et normal)
    - v. Ara Infernalía (facile et normal)
    - vi. Temple tempétueux de Beshmundir (facile et normal)



# AION

## PATCH NOTES

### Gloire

1. Dans la boutique de récompense de gloire, les niveaux auxquels l'achat est possible ont été adaptés et l'offre modifiée.

### Bataille de forteresse

1. Erreur corrigée : au début de la bataille de forteresse, on pouvait entrer à l'intérieur de la forteresse par des moyens non valides.
2. Dans la Forteresse divine, il n'est plus possible de voler.

### Missions

1. Certains contenus de la « mission de Lugbug » ont été corrigés.
2. Le phénomène faisant qu'à la réception du « Coffre de compétences de Daevanion légendaire » de certains lots, la mission hebdomadaire « [universel] développer de nouvelles compétences » était terminée a été corrigé.

### Quêtes

1. Le phénomène faisant qu'il était impossible de terminer la quête de tutoriel a été corrigé.
2. Des fautes de frappe ont été corrigées dans certaines quêtes.
3. Le problème faisant que la campagne « Une dure épreuve » ne se terminait pas même lorsqu'on éliminait « Lania/Vergelan » a été résolu.



# AION

## PATCH NOTES

### Objets

1. Les objets de quêtes expirées ne peuvent plus être obtenus.
2. Le phénomène faisant que la limitation dans le temps ne s'appliquait pas à la récompense « étoile d'or majeure de Lugbug (7 jours) » de la mission de Lugbug a été corrigé.
3. L'infobulle de certains objets vendus par l'officier d'information du champ de bataille a été modifiée.
4. Le « coffre d'équipement ultime de troupe d'éclaireurs/du protectorat » peut désormais être enregistré auprès du négociant et conservé dans l'entrepôt.
5. Le phénomène faisant que l'arme à deux mains « [évènement] arme piquante ultime enchantée » ne pouvait pas être placée dans la main gauche a été corrigé.
6. Le système de récit vient s'ajouter.
  - a. Pour certains objets, l'info-bulle raconte l'histoire de l'objet.

Les maîtres Jorunerk et Gothurinerk ont forgé cette épée longue à la sueur de leur front.  
Elle recèle des forces incroyables, mais vous ne pouvez pas pleinement exploiter ses capacités, car elle est encore verrouillée.  
Allez voir Jorunerk et Gothurinerk et demandez-leur de vous révéler toute la puissance de cette arme.

7. L'apparence de certaines pièces d'équipement a changé.
8. L'« extracteur d'expérience au combat » a été ajouté à la boutique des sables dorés.
9. Le phénomène faisant que la coiffure était exposée avec le port d'un couvre-chef d'apparence majeure a été corrigé.
10. Le phénomène faisant que le mouvement d'attaque paraissait artificiel pour les armes d'extension suivant la vitesse d'attaque a été corrigé.
11. Le nombre de Pierres de crépuscule astrales ultimes pouvant être obtenues par extraction d'un équipement de fragment de lumière a augmenté.
12. Des « Pierres de crépuscule astrales ultimes » peuvent s'obtenir en extrayant des « accessoire/plumes ultimes de l'éclat étoilé ».
13. La « Pierre de crépuscule astrale ultime » permet d'acquérir de l'« équipement de fragment de lumière ».
14. L'utilisation de parchemins d'entrée d'instance (difficile) permet de choisir l'instance.
15. Le phénomène faisant que l'apparence de l'équipement de certains objets de costumes de bain semblait artificielle a été corrigé.



# AION

## PATCH NOTES

### Personnage

1. Le phénomène faisant apparaître comme artificiel certains mouvements dès qu'un orbe était utilisé a été corrigé.

### PNJ

1. Le titre de certains PNJ de Dumaha a été modifié.
2. Le phénomène faisant que les rangs de certains PNJ protecteurs positionnés dans les aires d'atterrissage des différentes factions n'étaient pas cohérents a été corrigé.

### Monstre

1. Les schémas de combat de certains monstres d'Inggison, de Gelkmaros et du Défilé de Silentera ont été modifiés.

### INTERFACE

1. Fonction ajustée : les barres de réglage peuvent être ajustées à l'aide de la molette de la souris.
2. Le son des barres de réglage a été modifié.
3. Le nombre de renforcements maximal pouvant être appliqué a augmenté.
4. Le nombre d'affaiblissements maximal pouvant être appliqué a augmenté.
5. Sous [Paramètres] – [Paramètres audio] – [Son], le paramètre « Volume des vidéos » a été ajouté.
6. Dans le message système qui s'affiche à l'ascension d'équipement, des fautes de frappe ont été corrigées.
7. L'infobulle de certains suppléments de sertissage a été modifiée.



# AION

## PATCH NOTES

8. Un message s'affiche à la réception d'équipement de lumière des astres ultime par amélioration.
9. Le message qui s'affiche à l'extraction d'objets a été modifié.
10. Le phénomène faisant que le mode d'emploi des objets affichait certaines pièces d'équipement totalement indisponibles a été corrigé.
11. La position de l'interface utilisateur qui se trouve tout en haut a été modifiée.
12. Le phénomène faisant que l'effet de renforcement s'affichait de manière incorrecte dans l'info-bulle de bonus de transformation dans certaines circonstances a été corrigé.

### Son

1. Le phénomène faisant que l'effet sonore à l'achat et à la vente d'objets retentissait deux fois a été corrigé.

### Compétences

1. Augmentation du nombre d'utilisations de compétences passives obtenues par des objets ou des apparences.
  - a. Jusqu'à présent, il était possible d'appliquer au maximum 8 compétences passives obtenues via des objets ou des apparences. Après cette mise à jour, toutes les compétences à disposition du personnage seront applicables.
2. Les compétences d'Aède « percée déferlante » et « (amélioration) percée déferlante » peuvent désormais s'exécuter même sans cible.



# AION

## PATCH NOTES

### Modifications de compétences

#### Gladiateur

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Retour de bourrasque</b>	Cette compétence restaure 20 % des PV. Les PV augmentent de 20 %.	Vous récupérez <b>20 000</b> PV. Les PV augmentent de <b>10 000</b> .

#### Templier

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Armure empyréenne</b>	Cette compétence restaure 25 % des PV. Les PV augmentent de 50 %.	Vous récupérez <b>25 000</b> PV. Les PV augmentent de <b>25 000</b> .
<b>Armure double</b>	Régénération de 2 % des PV chaque seconde pendant 10 secondes.	Régénération de <b>2 000</b> PV chaque seconde pendant 10 secondes.
<b>(Amélioration) armure double</b>	Régénération de 3 % des PV chaque seconde pendant 12 secondes.	Régénération de <b>3 000</b> PV chaque seconde pendant 12 secondes.
<b>Bouclier de Nezekan</b>	Régénération de 10 % des PV toutes les 3 secondes pendant 20 secondes.	Régénération de <b>10 000</b> PV toutes les 3 secondes pendant 20 secondes.

#### Clerc

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Noble grâce</b>	L'effet de la régénération de PV augmente de 50 %. Les PV augmentent de 1 800.	Les PV augmentent de <b>8 000</b> pendant 15 secondes. <b>Amélioration des soins : +300</b>
<b>(Amélioration) noble grâce</b>	L'effet de la régénération de PV augmente de 50 %. Les PV augmentent de 4 455.	Les PV augmentent de <b>10 000</b> pendant 15 secondes. <b>Amélioration des soins : +500</b>
<b>Rédemption</b>	Cette compétence restaure 50 % des PV. Cette compétence restaure 50 % des PM.	Vous récupérez <b>25 000</b> PV. Vous récupérez <b>15 000</b> PM.
<b>Acquittement</b>	Cette compétence restaure 30 % des PV. Régénération supplémentaire de 20 % des PV toutes les 2 secondes pendant 15 secondes.	Vous récupérez <b>30 000</b> PV. Régénération supplémentaire de <b>20 000</b> PV toutes les 2 secondes pendant 15 secondes.
<b>Intervention rapide</b>	Cette compétence restaure 50 % des PV. Cette compétence restaure 50 % des PM.	Vous récupérez <b>25 000</b> PV. Vous récupérez <b>15 000</b> PM.
<b>(Amélioration) intervention rapide</b>	Cette compétence restaure 65 % des PV. Cette compétence restaure 65 % des PM.	Vous récupérez <b>35 000</b> PV. Vous récupérez <b>18 000</b> PM.
<b>Intervention protectrice</b>	Cette compétence restaure 30 % des PV. Cette compétence restaure 30 % des PM.	Vous récupérez <b>15 000</b> PV. Vous récupérez <b>10 000</b> PM.



# AION

## PATCH NOTES

<b>(Amélioration) intervention protectrice</b>	Cette compétence restaure 40 % des PV. Cette compétence restaure 40 % des PM.	Vous récupérez <b>20 000 PV</b> . Vous récupérez <b>12 000 PM</b> .
<b>Puissance destructrice</b>	Compétence passive	<b>Compétence active</b> <b>Temps de rechargement : 30 s</b>
<b>(Amélioration) puissance destructrice</b>		
<b>Sceau du jugement</b>	La défense magique diminue de 1 000 pendant 20 secondes.	Pendant 12 secondes, la défense magique <b>diminue de 300</b> et la résistance physique de 300. <b>Cet effet ne peut pas être annulé.</b>
<b>(Amélioration) sceau du jugement</b>	La défense magique diminue de 1 500 pendant 20 secondes.	<b>Pendant 12 secondes, la défense magique diminue de 500</b> et la défense physique de 500. <b>Cet effet ne peut pas être annulé.</b>

### Aède

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Champ protecteur de régénération</b>	Régénération de 3 % des PV toutes les 2 secondes pendant 20 secondes. Durée : 20 s Temps de rechargement : 2 min	Régénération de <b>3 000 PV</b> toutes les 2 secondes pendant 20 secondes. Durée : <b>12 s</b> Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>
<b>(Amélioration) champ protecteur de régénération</b>	Régénération de 6 % des PV toutes les 2 secondes pendant 20 secondes. Durée : 20 s Temps de rechargement : 2 min	Régénération de <b>6 000 PV</b> toutes les 2 secondes pendant 20 secondes. Durée : <b>12 s</b> Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>
<b>Sort de protection</b>	Régénération de PV immédiate Vous récupérez des PV supplémentaires toutes les 2 secondes.	Régénération de PV immédiate <b>augmentée de 20 %</b> .
<b>(Amélioration) sort de protection</b>		Vous récupérez des PV supplémentaires toutes les 2 secondes. <b>Augmentation de 20 %</b> .

### Spiritualiste

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Concentration d'esprits</b>	Les PV augmentent de 30 %.	Les PV augmentent de <b>12 000</b> .
<b>(Amélioration) concentration d'esprits</b>	Les PV augmentent de 30 %.	Les PV augmentent de <b>12 000</b> .



# AION

## PATCH NOTES

### Barde

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Hymne d'espoir</b>	Cette compétence restaure 20 % des PV. Cette compétence restaure 20 % des PM.	Vous récupérez <b>20 000 PV</b> . Vous récupérez <b>10 000 PM</b> .
<b>Mélodie de l'espoir</b>	Cette compétence restaure 30 % des PV. Les PV augmentent de 20 %.	Vous récupérez <b>30 000 PV</b> . Les PV augmentent de <b>10 000</b> .
<b>Mélodie joyeuse</b>	Temps de rechargement : 1 min et 30 s	Temps de rechargement : <b>60 s</b>
<b>Mélodie enjouée</b>	Temps de rechargement : 60 s	Temps de rechargement : <b>30 s</b>
<b>Mélodie claire de la fleur de neige</b>	Protection max. : 10 000 Vous récupérez 2 820 PV. Temps de rechargement : 2 min	Protection max. : <b>12 000</b> Vous récupérez <b>6 000 PV</b> . Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>
<b>(Amélioration) mélodie claire de la fleur de neige</b>	Protection max. : 12 000 Vous récupérez 8 460 PV. Temps de rechargement : 2 min	Protection max. : <b>15 000</b> Vous récupérez <b>10 000 PV</b> . Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>
<b>Mélodie protectrice de la fleur de neige</b>	Protection max. : 10 000 Vous récupérez 5 640 PV. Temps de rechargement : 2 min	Protection max. : <b>12 000</b> Vous récupérez <b>6 000 PV</b> . Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>
<b>(Amélioration) mélodie protectrice de la fleur de neige</b>	Protection max. : 12 000 Vous récupérez 8 460 PV. Temps de rechargement : 2 min	Protection max. : <b>15 000</b> Vous récupérez <b>10 000 PV</b> . Temps de rechargement : <b>1 min et 30 s</b>

### Impressionniste

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Objectif verrouillé</b>	Impossible de dissiper un handicap.	<b>Impossible de dissiper un handicap supérieur.</b>
<b>Dans le noir</b>		
<b>(Amélioration) dans le noir</b>		
<b>Bombe à retardement</b>	La cible subit un saignement au bout de 4 secondes.	La cible subit un <b>étourdissement</b> au bout de <b>2</b> secondes.
<b>(Amélioration) bombe à retardement</b>		
<b>Sceau de guérison</b>	Le temps d'incantation des compétences de soin de la cible augmente.	Le temps d'incantation des compétences de soin de la cible augmente. <b>Amélioration des soins de la cible : -200</b>
<b>(Amélioration) sceau de guérison</b>	Le temps d'incantation des compétences de soin de la cible augmente.	Le temps d'incantation des compétences de soin de la cible augmente. <b>Amélioration des soins de la cible : -300</b>
<b>Taille</b>	Amélioration des soins pendant 5 s : -400	Amélioration des soins pendant <b>10 s</b> : -400



# AION

## PATCH NOTES

### Pistolero

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Forme matérialisée de magie</b>	Cette compétence restaure 25 % des PV. Les PV augmentent de 25 %.	Vous récupérez <b>25 000</b> PV. Les PV augmentent de <b>11 000</b> .

### Éthertech

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Écoute de secours</b>	Cette compétence restaure 100 % des PV.	Vous récupérez <b>100 000</b> PV.

### Transformation : général gardien

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
<b>Transformation : général gardien (I à V)</b>	I : votre attaque PvP supplémentaire augmente de 1 000 et vos PV de 234 000. II : votre attaque PvP supplémentaire augmente de 1 200 et vos PV de 280 800. III : votre attaque PvP supplémentaire augmente de 1 400 et vos PV de 327 600. IV : votre attaque PvP supplémentaire augmente de 1 700 et vos PV de 374 400. V : votre attaque PvP supplémentaire augmente de 2 000 et vos PV de 468 000. Limitation de la vitesse d'attaque/vitesse d'incantation. Effacement de l'effet impossible.	I : votre attaque PvP <b>et votre défense PvP supplémentaires augmentent de 1 300</b> et vos PV de <b>351 000</b> . II : votre attaque PvP <b>et votre défense PvP supplémentaires augmentent de 1 500</b> et vos PV de <b>421 200</b> . III : votre attaque PvP <b>et votre défense PvP supplémentaires augmentent de 1 800</b> et vos PV de <b>491 400</b> . IV : votre attaque PvP <b>et votre défense PvP supplémentaires augmentent de 2 200</b> et vos PV de <b>561 600</b> . V : votre attaque PvP <b>et votre défense PvP supplémentaires augmentent de 2 500</b> et vos PV de <b>702 000</b> . <b>Aucune</b> limitation de la vitesse d'attaque/vitesse d'incantation. Effacement de l'effet <b>possible</b> .
<b>Orage des Abysses (I à V)</b>	I : 5 000 points de dégâts fixes II : 6 000 points de dégâts fixes III : 7 000 points de dégâts fixes IV/V : 8 000 points de dégâts fixes	I : <b>12 500</b> points de dégâts fixes II : <b>15 000</b> points de dégâts fixes III : <b>17 500</b> points de dégâts fixes IV/V : <b>20 000</b> points de dégâts fixes
<b>Invocation : Énergie des Abysses (I à II)</b>	I : 5 000 points de dégâts fixes (6 personnes) II : 5 000 points de dégâts fixes (12 personnes)	I : <b>20 000</b> points de dégâts fixes (6 personnes) II : <b>30 000</b> points de dégâts fixes (12 personnes)